
完全ガイドブック
8人の主人公キャラと
四天王の技を一挙に公開していく
STREET FIGHTER II
ストリートファイターII

CONTENTS もくじ

ゲームストーリー

世界最強を目指す8人の格闘家たち。それぞれの思いを込めて、故郷をあとにして闘いの舞台に身を委ねていく。世界に散らばっている10人の強者たちを様々な技を駆使して、倒していく。闘いの場でなければ、良き仲間となれたであろう者たちを…。そして8人の格闘家たちを最後に待つ男は世界最強を名のるベガ。ヤツを倒し世界の頂点にたつのは誰か？

基本操作 これを知らなきゃはじまらない

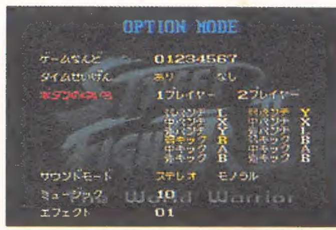
業務用との違いは、なんといってもスティックからコントローラに変わったこと。十字ボタンの操作感覚を覚えることやボタンの配置を覚えておくことが重要。

技の見出しの中に表記してあるのは技の出し方で、←などの矢印は十字ボタンをその方向に押すということ。10ページからのキャラ紹介でも同様。

気になるボタン配置

キックボタンやパンチボタンの6個のボタンは、スーパーファミコンでは下の図のようになった。なにも設定しないでゲームを始めると下の図のボタン配置になっている。しかし、キャラによってはこの配置ではやりにくいこともあるのでオプション機能で自由にボタンの配置を変更できるのだ。ボタン設定は、1人用でのコンティニューのときや2人用でキャラをチェンジするときになどに行える。

理想としては1つの設定でどのキャラでも使えることが望ましい。自分の頭の中でどのボタンでどの技が出るかをよく把握してから実行に移していこう。



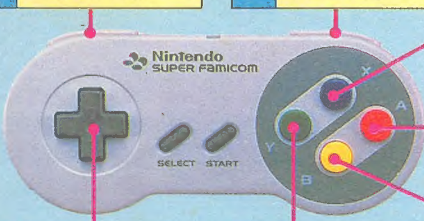
◯ボタン配置を覚えよう

これがボタン配置だ

Lボタン 強威力のパンチボタン。スキが多くなるのが欠点

Rボタン 強威力のキックボタン。パンチ同様スキが大きい

Xボタン 中威力のパンチボタン。使用頻度が高くなるだろう



Aボタン 中威力のキックボタン。こちらもよく使うことになる

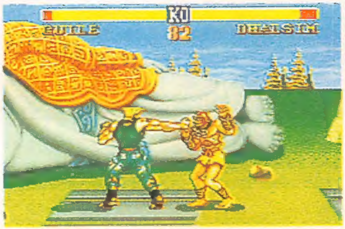
十字ボタン キャラの移動やジャンプ、しゃがむときに使用

Yボタン 弱威力のパンチボタン。連射できスキが少ない

Bボタン 弱威力のキックボタン。パンチ同様スキがなく連射可

パンチ	パンチボタン

弱・中・強威力の3つのパンチボタンがある。ジャンプ中や相手との距離などの違いで同じボタンでもいろいろポーズが変わる。状況に応じて3つのボタンを使い分けるように練習しよう。



◯裏拳を出すキャラもいる

キック	キックボタン

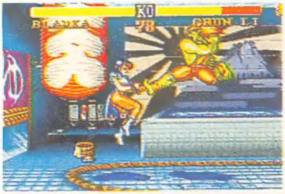
パンチボタンと同様に弱・中・強威力の3つのボタンがあり、ポーズも変わる。実際のプレイではパンチとキックをうまく組み合わせて闘っていく。状況判断のよさがこのゲームのカギなのだ。



◯おもしろいカッコウで蹴りを出すブランカ。フイをつかれてしまうゾ！

ジャンプ	↖ ↑ ↗

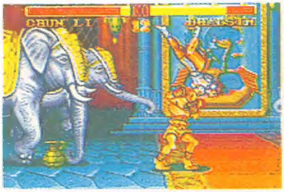
十字ボタンの上では垂直ジャンプ、右上では画面の右方向に、左上では画面の左方向にジャンプする。相手の右にいるか、左にいるかでキャラの向きが変わるが、ジャンプする方向は変わらない。



◯キャラによって、ジャンプの高さやスピードがまったく違う

投げ技、つかみ技	← or → ＋ボタン

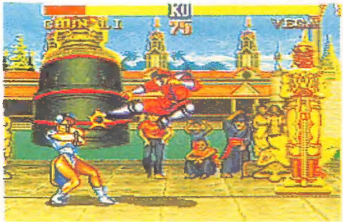
相手に近づいて十字ボタンの右か、左を押しながらパンチボタンか、あるいはキックボタンを押すと相手を投げたり、相手をつかまえて攻撃することができる。技が決まればダメージは大きい。



◯投げ技の威力をあまくみてはいけない。必殺技の次に威力がある

防御	← ↙ or ↘ →

このゲームでは攻撃だけでなく、防御も大切な技の1つだ。相手のいる方向と反対方向に十字ボタンを押すと、相手の攻撃をガードできる。しかし必殺技はガードしても少し体力が減り、投げやつかみ技はガードすることはできない。



◯この写真の場合左を押す

必殺技 使いこなせば効果は絶大

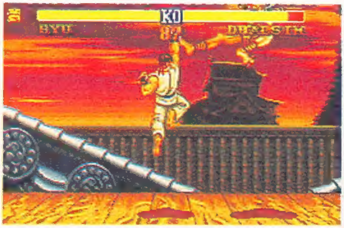
『ストII』の魅力の1つとして必殺技があげられる。8人の主人公キャラがそれぞれ違った必殺技を持っていて、グラフィックももちろん違うのだ。カッコイイ必殺技を持っているのでという理由でキャラを選んでいる人も少なくないはずだ。ゲーム中にその必殺技を使ってカッコよく勝負に勝つことが快感なのだ。

必殺技の効果

必殺技は、威力が大きいとかカッコイイなどのほかにも絶大な効果を持っているものもある。たとえば昇龍拳は、アッパーを出しながらジャンプして飛びこんでくる相手にダメージを与える。このとき昇龍拳を出した瞬間から、ジャンプの最高点までは無敵なのだ。だからそのあいだは相手の攻撃を受けつけないことになるのだ。このように無敵になる技は他にもあるが、各キャラで使い方などが違ってくるので各自で研究してほしい。無敵になる時間は短いが使い方しだいでは、その技が持っている力以上の力が出せる。

デメリットもある

メリットも多い必殺技だがその分デメリットも多い。必殺技の中にはデメリットだけが注目されてしまっているものもあるが、どの技もデメリットを持っていることを忘れずに。先ほどの昇龍拳のデメリットは、ジャンプが最高点に達し、そこから地面に降りるまではまったくの無防備になる。もし昇龍拳がガードされてしまったら、降りてくるところを攻撃されるのは避けられない。どう使うかを自分自身でよーく考えるのだ。

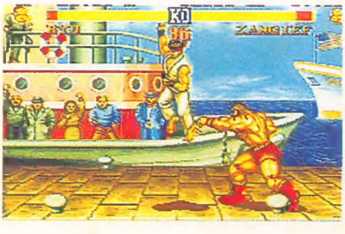


上昇中は無敵の昇龍拳！



波動拳を必殺技でかわす

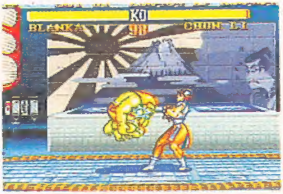
実際のプレイではデメリットをカバーするように必殺技を使っていきたい。必殺技を出すボタンの威力を弱にしたり、技を出すタイミングをいろいろと変えてみたりといった方法を取っていこう。



昇龍拳は下降中は無防備

それぞれ異なる入力方法

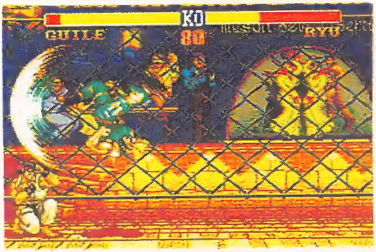
必殺技を出すコマンドは10ページからのキャラ紹介で、技の見出しの中に表記してある。↑・→などの矢印で十字ボタンを押す方向を表している。なお表記されているコマンドは自分のキャラが左にいるときのもので、右にいったときは左右逆にコマンド入力する。



◆必殺技は、コマンド入力型のものと、ためを必要とするものがある



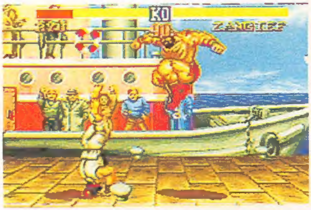
◆コマンド入力の代表はやはり昇龍拳だ



◆ため型の代表はサマーソルトキックだ！

必殺技の応用

必殺技を使うときはその技を単独で使うより他の技もからめて使うのが効果的だ。必殺技のコマンドは、他の技を出しているときでも受けつけているので、あらかじめ十字ボタンの部分だけ入力しておき、技が出おわったところでパンチボタンなどの最後の操作をするのだ。そうすると連続的に技を出すことができる。コマンドの中には十字ボタンの下や横方向を一定時間押し続けるものがあり、このコマンドの場合はジャンプ中やガードしているあいだに下などを押しっぱなしにておくとよい。



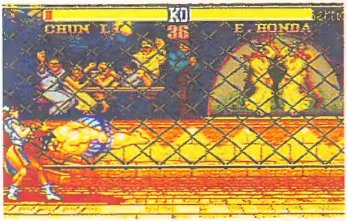
◆昇龍拳は、起き上がる瞬間を狙って出せる



◆操作を完璧にすれば、連続で必殺技を出せる



◆ためを必要とする技はジャンプ中に十字ボタンを押してためるのだ



◆各自でもっと研究するんだ

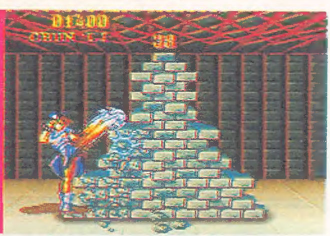
ゲームモード 1人用は1つ、対戦は2つある

1人用でも2人用でも基本的に1対1の闘いには変わりはない。変わるのは対戦相手がコンピュータの操るキャラか、人間が操るキャラかということだ。どちらのモードでも素早い状況判断や正確なコマンド入力などが大切だ。

1人でコンピュータと対戦

主人公キャラの8人の中から1人を選び、ゲームを進めていく。対戦相手は残った主人公キャラ7人と、四天王とよばれる4人の合わせて11人だ。主人公キャラの7人と闘う順番は毎回かわり、同じキャラでも何番目に対戦するかで強さが違う。四天王の4人は主人公キャラにはない強力な技を持っているので、倒すにはかなりの努力が必要になる。業務用で3つあったボーナスステージは、こちらでは2つになってしまった。

ボーナスステージ1

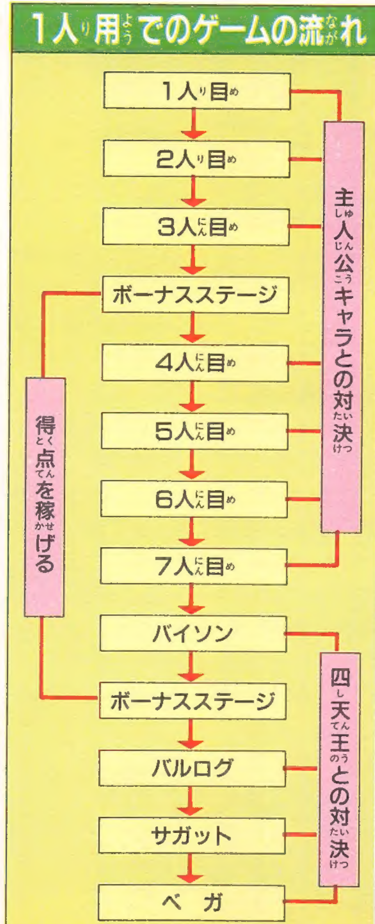


⬆レンガを壊すステージは業務用にはない

ボーナスステージ2



⬆自動車を破壊するステージ。点数をかせぐんだ



2人で対戦(乱入モード)

1人用でコンピュータと対戦しているところに割り込んで2人で対戦出来るモード。1人用で②コンのスタートボタンを押すといつでもこのモードになり、勝った方がコンピュータとの対戦を続けることができる。負けるまで自分のキャラをかえられないのが特徴だ。

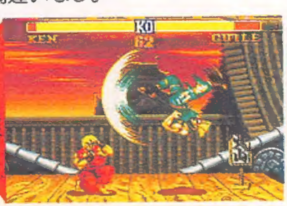


◆いつでも②コンのスタートボタン押せば、1人用に乱入できるのだ

2人で対戦(VSモード)

このモードは1戦ごとに自分のキャラを自由に替えることができて、闘う場所も次々変わっていくので、2人で遊ぶのならこのモードの方が遊びやすい。四天王との対決でしかいけない国が舞台になることもあるのだ。1人用で技の出し方をおぼえたら、ぜひ2人で対戦してほしい。1人用で通じた技がまったく通じないなんてことはざらにあり、相手との技の読み合いになることが多い。技を極めた者どうしの対戦は、やっている方はもちろんのこと見ている方までアツクすること間違いなし。

アツイ闘い!



◆人間どうしの真剣勝負

ボーナスステージでも可



◆ボーナスステージにも割り込んでいける



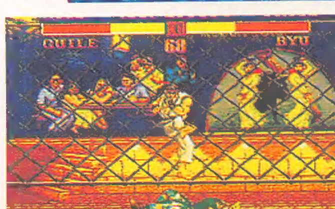
◆勝った方がコンピュータ対戦の続きができる



◆技と技のぶつかり合い!どちらが勝つか!!



◆相手との間合い、相手の次の技などを読むんだ



◆いつまでも続く激しい闘い



JAPAN

RYU リュウ

真の格闘家を目指すファイター

業務用の『ストリートファイター』に登場したころから変わらず、真の格闘家となるべく闘い続ける、このシリーズの主人公。幼いころからのライバルだったケンが修行のために海外へと渡ったと聞き、その後を追って再び闘いの旅に出る。

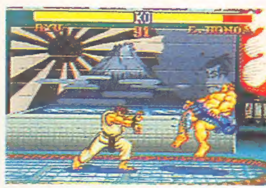
オーソドックスなタイプで、これといった弱点がないことが強み。持ち技を完全に使いこなせれば、ほとんどの相手と互角かそれ以上の闘いが可能だ。



圧倒的な強さは持っていないが、致命的な弱さも持たず、バランスがよい







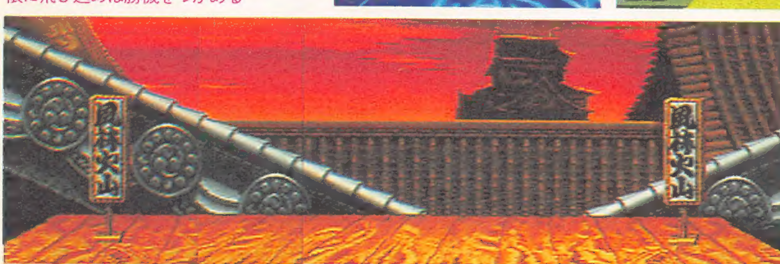




接近戦では無類の強さを発揮。相手の懐に飛び込めば勝機をつかめる







板張りの地面、バックには天守閣が見える。いかにも日本風の景色が、リュウの舞台だ

PROFILE　S39.7.21生まれ　身長／175cm　体重／68kg
スリーサイズ／B112cm　W81cm　H85cm　血液型／O

リュウの持ち技

基本技には空手系の技が多く、なかでも足技にその傾向が強く見られる。これらの基本技はすべて個別の特性を持っているので、うまく使い分ければ、どんな状況にでも対応し、相手を撃退できる。

波動拳　↓↘→＋パンチ

与えるダメージは強パンチで繰り出す正拳突き並みだが、その直後に攻撃を追加し、相手にヒットさせれば、たいがいの場合は気絶状態へと追い込むことができる。発射時のパンチボタンの強弱によって、スピードを変えることが可能。

竜巻旋風脚　↓↙←＋キック



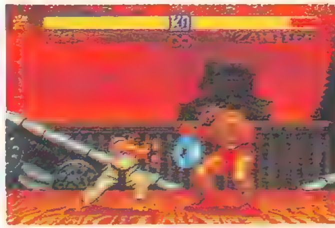
回転しながら空中を移動し、旋風脚を乱れ打つ

昇龍拳　→↓↘＋パンチ

技を出す操作はむずかしいが、反面、威力は絶大で、リュウとケンの最高奥義。体をひねりながらアッパーカットを放ち、そのまま勢いに任せて空へと舞い上がり、頭上から襲いかかる相手を迎撃する最強の対空防御技。このときに跳び上がる距離は、パンチボタンの強弱によって異なるが、威力は変わらない。技を出した瞬間は無敵状態になるのが特徴。

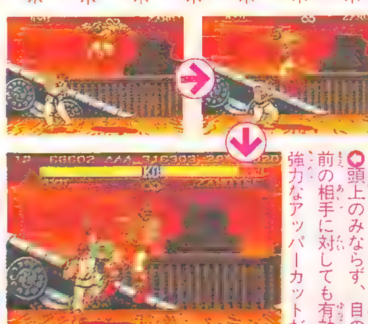
以上のことはケンにも同様に言える。

リュウとケンは同じ操作方法で同じ技が出せる。巴投げと地獄車の違いはあるけれど、グラフィックの違いだけで操作方法は同じ。ここで説明する技に、この後のケンのところで説明する技を加えたものが、リュウとケンが使える技だ。
正拳突き並みだが、その直後に攻撃を追



離れて相手を牽制できる

技を出すときに使ったキックボタンの強弱に応じた距離を、絶えず旋風脚を繰り出しながら空中移動する。このときの移動スピードはキックボタンに応じて変化する。豪快な技だが、立っている相手にしか攻撃できないという難点がある。



頭上のみならず、目の前の相手に対しても有効。強力なアッパーカットだ

回転足払い ↓＋強キック

相手の足元を払って転倒させる技。転倒させれば、一気にたたみ込むチャンスだ。ただし、足払いが空振りしたときには、こっち側に大きなスキができる。



うまく相手を転ばして、そのスキをついて一気にたたみかけろ

アッパー ↓＋強パンチ




リュウとケンのオーソドックスな対空防御技だ

相手が近くにいるときに強パンチか、十字ボタン下＋強パンチでアッパー。頭上から相手が襲いかかってきているときの対空防御に使う、リュウとケンの基本中の基本技だ。与えるダメージが大きいのも嬉しいところだ。

正拳突き 中・強パンチ

気合いとともに拳を突き出す、オーソドックスな正拳突き。他の技と比べてはるかに地味な技だが、相手が技を繰り出す瞬間にカウンターをくらわしたり、ブランカやE．本田のように空を飛んで飛び込む攻撃を撃墜するなど、味のある様々な使い道ができるのだ。



波動拳の撃ちぎわを狙え！



エドモンドにカウンター炸裂



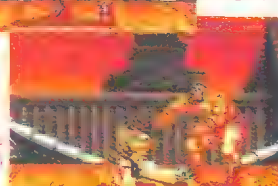
ブランカに対しても有効

キック ↓＋弱キック

リュウとケンの技のなかでも、もっとも恐ろしい部類に入る技がこのキックだ。小刻みに、かつ高速で連打される足払いが相手を捕まえれば、足払いの間合いから離れるまでその相手は逃げ出すことができず、じわじわと体力を奪われていってしまう。しかも、ときには気絶に追い込むことまでできるのだ。相手の懐に飛び込み、即座にこのキックを連打するのが、リュウとケンの常套パターンだ。



まずは相手の懐になにがなんでも飛び込んでしまって



そこから怒涛のキック連打、相手の体力を削り取れ

背負い投げ ←、→+中・強パンチ

相手がジャブが届くくらいまでの間合いまで接近していれば、十字ボタン左右+中・強パンチ、背負い投げで相手を投げることができる。投げは大きなダメージを与えることができるので、相手が間近に接近してきたら、すぐに投げを使うように心掛けよう。相手が地上にいる限り、どんな状態でも投げることが可能。



ジャブが当たるくらい近くて



うまく相手をつかんだ



投げは大ダメージを与える

巴投げ ←、→+中・強キック

背負い投げと同様の条件で使うボタンを中・強キックにすると、背負い投げよりもより大きなダメージを与える巴投げになる。ただし、起き上がるのに時間がかかるので、すぐに次の行動に移れない。



背負い投げよりも、より多くのダメージを与えることができるのだ

跳び横蹴り 斜めジャンプ+中・強キック

離れた間合いを一足飛びに飛び越えて、相手に強烈な横蹴りをくらわせる。当たれば威力は絶大だが、不用意に飛び込んだ場合には対空防御のえじきになってしまいがち。不意をついて飛び込むか、転倒した相手の起き上がり際を狙って飛び込むのが一般的な使い方。中キックでも強キックでも出せるが、ここは威力を重視して強キックを出すようにしよう。



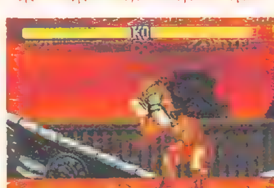
相手との離れた間合いを、ジャンプで一足飛びに飛び越えてしまい……



強烈な横蹴りで攻撃。横蹴りを出すタイミングはなるべく遅めのほうがいい

ひざ蹴り 斜めジャンプ+弱キック

威力は低いが、その小威力のおかげで、防御した相手があまり後ずさらないので間合いを開けることなく次の攻撃に移れる。ひざ蹴りからの投げや、ひざ蹴りからのキック連打などの連続攻撃が有効。



横蹴りのようにタイミングをはからなくても、技が決まりやすい



U.S.A

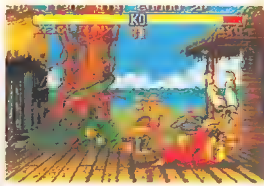
KEN ケン

リュウの幼なじみ。だが性格は対照的

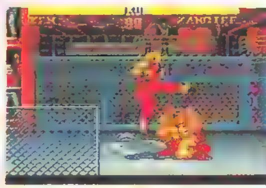
良きライバルと認めたリュウと、お互いが強くなったころに再び会おうと約束し、さらなる修行のためにアメリカへと渡った。しかし、恋人ができ、血生臭い過去を忘れてしまっていた。そんな彼の許に届いたリュウからの手紙が、彼の熱き格闘家の血を再び呼び覚まし、リュウと同等の強さを取り戻させたのだった。



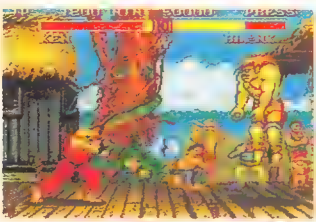
⬆リュウと同じ技を使いこなす、リュウの幼なじみであり、良きライバル











⬆リュウとケンの力はまったくの互角。どちらを選ぶかは使う人間の好みしだい







⬆ケンの舞台はとあるさびれた港町の船着き場。バックの船の上からは見物人が喝采を送る

PROFILE

1965.2.14生まれ　身長／176cm　体重／76kg
スリーサイズ／B114cm　W82cm　H86cm　血液型／B

ケンの持ち技

投げ技の『地獄車』を除いては、リュウとまったく同じ技を使いこなす。しかし、コンピュータが操作するリュウとケンには大きな差があり、リュウは守りを重視しながら手堅く攻めてくるが、ケンは大技を連発して、一撃必殺の闘いを好む。どちらが正解とはいえないが、人間が操作するからには、豊富な小技の数々をしっかりと使いこなして、隙のない闘いぶりを発揮したいところだ。

波動拳　↓↘→+パンチ

波動拳を撃った直後の一瞬、その状態で硬直してしまい、わずかな時間だがスキができてしまう。この瞬間を相手につかれないように注意しよう。



波動拳は技を出した直後にスキができてしまう

竜巻旋風脚　↓↙←+キック



竜巻旋風脚は相手の意表をついて使おう

竜巻旋風脚という技は、見かけとは裏腹に大きなスキを持っているのだ。上下からの攻撃に弱く、さらに真横からの攻撃でも撃墜されてしまうので、連発するのは危険。相手の意表をつくタイミングで使うことを心掛けよう。

昇龍拳　→↓↘+パンチ

昇龍拳が無敵時間を持っていることはリュウのところで書いたが、この無敵時間で、波動拳やヨガファイヤーのような技をかわすことができる。また、昇龍拳がもっとも威力を発揮するのは出始めの状態で、出切ったときには威力は低い。



この瞬間だと威力が高い

ネリチャギ　強キック

垂直に振り上げた足で相手の上段に一撃を与え、なおかつ足を振り下ろす間にもう一度攻撃を与える2段攻撃。気絶した相手に使えば効果的だ。



うまくいけば2発の攻撃を当てることができる

くるぶしキック ↓+中キック

リュウとケンの足払いのなかで、もっとも遠い間合いまで届く技だ。また、スピードがあるので、うまくいけば2発連続で決まることもある。



リュウとケンの足払いの中で、もっとも長い間合いを持つ技だ

旋風脚 垂直ジャンプ+キック



対空防御に使うときにはタイミングが重要

垂直ジャンプから前方に蹴りを放つ。相手が飛び込んでくるときにすかさずこの技を出せば、対空防御としても使える。また、フェイントで垂直にジャンプして、相手が間合いを詰めてきたときにダメージを与えるというのも有効だ。

ストレート ジャンプ+パンチ

おもな使いみちは跳び横蹴りと同じだが、跳び横蹴りよりも少しだけ高い位置から攻撃することになるので、空中での競り合いのときには跳び横蹴りよりも効果を発揮する場合がある。意外にも弱パンチのストレートが効果的で、技が出ている時間が長いぶん、空中戦で技が遅れてしまうことがないのだ。



跳び横蹴りと同じ要領で、相手との間合いを一気につめる



跳び横蹴りよりも高い打点を持っているのが特徴だ

ストレート ↓+中パンチ

中パンチでのしゃがみストレートは意外に射程が長く、なおかつ強力な対空防御にもなるので、うまく使いこなせば驚くほどの効果を発揮する。



打点は低いが、対空防御にも使える技だ

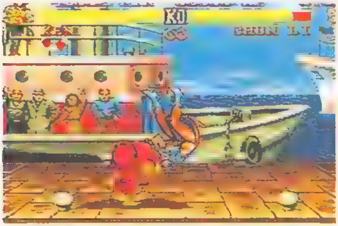
ハイキック 弱・中キック

対空防御にも使えるが、与えるダメージが少ないのが難点。至近距離で相手をひるませるときや、波動拳を撃つと見せかけるときなど、フェイントに使う技としての効果は大きい。



フェイントに使える

背負い投げ　←、→＋中・強パンチ



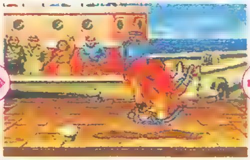
リュウと同じ投げだ

ガード状態に入ったばかりの相手をすぐに投げようとしても、投げが決まらないことが多い。こんな場合には一瞬の間を開けることが必要。相手が反撃するかしないかの一瞬だけ待ってから投げに入れば、成功率が格段に上がる。とくに、ひざ蹴りやキック連打、しゃがみストレートからの連続攻撃で投げを使う場合には、この点に要注意だ。

地獄車　←、→＋中・強キック

リュウの巴投げと同様の操作で、ケンは地獄車を繰り出す。巴投げと違う点は、投げてしまうまでは相手と共に回転し、ある程度の距離を移動すること。画面の端近くで端に向かって相手を投げれば、地獄車の方が巴投げのよりも相手との間合いが開かないですむ。







回し蹴り　強キック





リュウとケンのオーソドックスな対空防御技のひとつだ。威力もアッパーと並んで大きく、アッパーでは届かない間合いにも有効。しかし、相手が跳び横蹴りできた場合には、打ち負けてしまう。

ローキック　弱キック

リュウとケンの技なかでも、もっとも使いみちが少ないのがこの技。至近距離の相手に対して使われる技だが、威力がないうえに、相手を気絶させることも難しい。唯一の使いみちは、投げにいくときのフェイントとして、相手を一瞬ひるませるときに使う方法だ。ただし、この場合は心理作戦なので、効果があるのはプレイヤー同士で対戦するときに限られる。コンピュータとの闘いでは、相手にまずガードさせて、そこから投げにいく、といった連続技に使うべきだ。



これはフェイントに使える

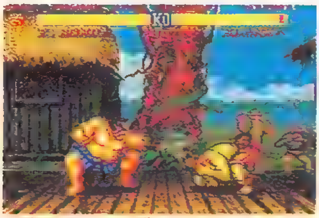


JAPAN

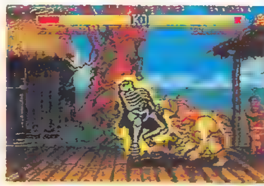
E.HONDA エドモンド本田

パワーと根性で勝負する相撲取りだ

相撲の素晴らしさを全世界に認めてもらうべく、闘いの旅に出た豪快な男。あらゆるピンチを、国技の代表、という崇高な使命感と根性で切り抜ける。その技は性格に似て豪快で、ひとたび自分のペースをつかめば、一瞬のうちに勝負を決めてしまうことも可能。風呂とちゃんことティラミスを愛する、日本男児の鑑だ。



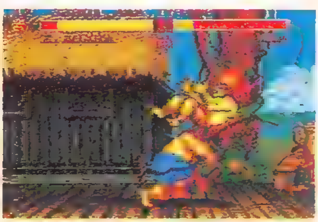
◎E.本田の持ち技は、どれをとっても威力が高いことに驚かされる







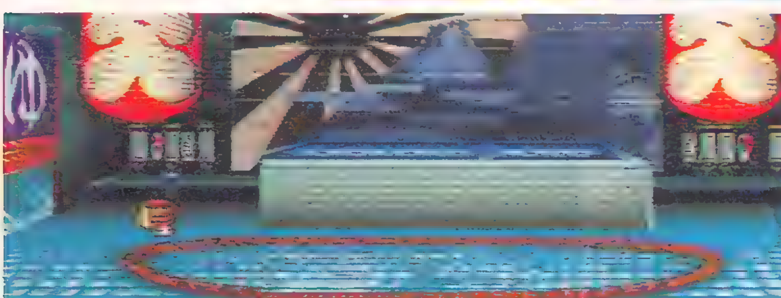




◎相撲取りとは思えないような身軽さと、技のバリエーションを見せることも







◎風呂場になぜか仕切られた土俵。この土俵で闘うわけではないが、ここがE.本田の舞台だ

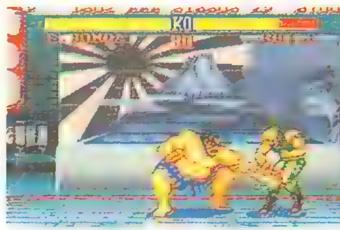
PROFILE S35.11.3生まれ　身長／185cm(まげ含む)　体重／137kg
スリーサイズ／B212cm　W180cm　H210cm　血液型／A

本田の持ち技

E.本田の技はどれを取っても強力の一言に尽きる。リュウとケンを基準にした場合、本田の技はその1.5倍近くの威力を持っているのだ。しかし、その代償としてかほとんどの技がスローモーで、空振り後のスキをつかれて反撃されてしまうことも多い。また、跳躍力や移動力にも難があるので、総合力としてはやや弱い。チャンスにどれだけのダメージを与えるか、それがE.本田の課題だ。

百裂張り手　パンチ連打

猛烈な勢いで張り手を繰り出し、たて続けにダメージを与える。ただし、すべてが確実に決まる訳ではなく、相手の対応が早ければ、2発目以降はガードされてしまう。それでも、至近距離で放った場合にはかなりの体力を削り取れる。



猛烈な勢いで張り手を連打

スーパー頭突き　←ためて、→と同時にパンチ

「どすこい！」の掛け声も雄々しく、地を蹴って、強力な頭突きが相手に向かって一直線に飛んでいく。パンチボタンの強弱で飛行速度と距離が変わり、なおかつ技が出るまでのスピードも変わる。

接近戦でうまく使えば、相手の体力を少しずつ削っていくことができ、また、タイミング良く使えば強力な対空防御技にもなる。



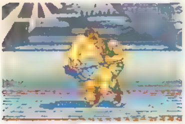
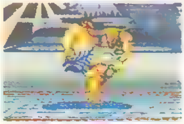
ごっつぁんチョップ　強パンチ

腕を頭上まで大きく振りかぶり、勢いに任せてチョップを叩きつける。振りかぶった次の瞬間から効果を発揮するので、このタイミングをしっかり覚えておけば、心強い対空防御技になってくれる。E.本田の必須技のひとつだ。



ごっつい腕でのチョップ

ひざ蹴り ←、→+中キック

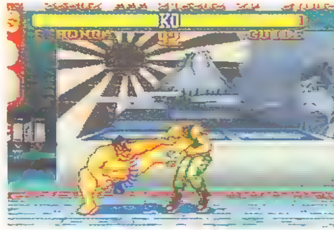



相手と密着していれば、一気に２発入る

至近距離で使えば、一瞬のうちに相手に2発のひざ蹴りを叩きこめるという恐るべき技だ。通常の状態でこの技が決まれば、ほとんどの相手は気絶か、気絶直前の状態になる。気絶時には、この技でダメージを与えた後、さらに俵投げやさば折りに持っていくことができる。

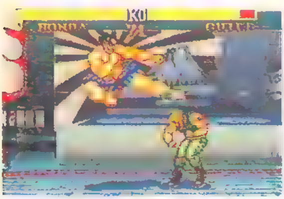
四股蹴り ↓+弱中キック

弱・中キックの両方で出すことができるが、弱キックのほうはあまり使えない。中キックを使った場合はひざ蹴りによく似た技になり、やはり相手に2発の攻撃を叩きこむことができる。ただし、至近距離で攻撃した場合に限られる。



間合いが近ければ2発入る

飛び丸太蹴り 斜めジャンプ+強キック

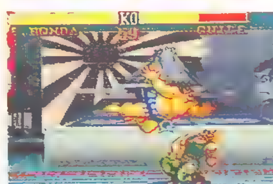


丸太のような足が、うなりをあげて相手をとらえ、大ダメージを与える

リュウとケンで言うところの跳び横蹴りだが、威力が格段に違う。もともと大きなダメージを与えることができる技だが、ときには出始めの昇龍拳と同等の大ダメージを与えることすらある。また、対空防御で迎撃されにくいということも、大きなメリットのひとつだ。

フライングスモウプレス 斜めジャンプ+中キック

巨体を宙に舞わせて、一気に相手を押し潰してしまう技だが、体格の割に与えるダメージは少ない。技自体の威力よりも、着地してすぐに投げに移る連続攻撃のきっかけ作りに使える点に価値がある。



巨体を軽々と宙に舞わせ、そこから押し潰し攻撃を敢行するのだ

百貫落とし 斜めジャンプ+弱キック

スモウプレスに似た使いみちがある技だが、それに加えて、この技に移った瞬間にE.本田の体が小さくなり、空中で相手の攻撃をかわせるという利点もある。




技が出た瞬間、本田の体が少しだけ小さくなる

俵投げ ←、→+中パンチ

少々離れた間合いからでも、気合い一閃、強引に投げてしまえるという強力な投げ技だ。投げの間合いが広いぶん、連続攻撃からの投げなどは他の格闘家に比べてかなりやりやすい。加えて与えるダメージも大きいので、チャンスがあれば積極的に使いたい技だ。



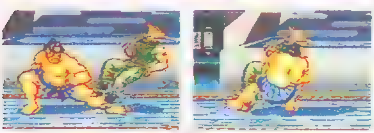
少々離れた間合いからでも投げに行けるぞ

さば折り ←、→+強パンチ・強キック

俵投げと同じ条件で強パンチ、強キックを使って技を出すと、このさば折りになる。まず相手をつかんだ瞬間にダメージを与え、そして絞めるたびに少しずつダメージを与えるので、相手の体力を大幅に奪える。絞めている間に十字キーの左右とボタンを連打すれば、絞めるスピードが速くなる。また、技が解けた後に間合いがあまり広がらないのも嬉しい。



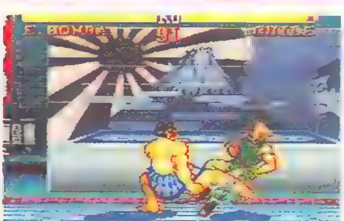
土俵払い ↓+強キック



回転して、後ろにも攻撃することかてきるの

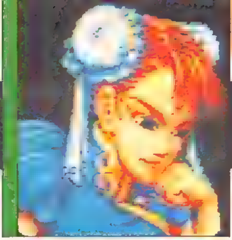
丸太のような足で地面を思いっきり払う、豪快な足払いだ。勢いと共に一回転してしまうのが特徴で、このとき、後方にも攻撃することができる。うまく使えば、敵に頭上を飛び越させて、着地の瞬間に土俵払いを決めることもできる。

払い蹴り キック



足払いと組み合わせて使え

立ったままの姿勢から足払いのようにキックを繰り出す。かなり遠くの間合いまで届くので、相手の意表をついて使えば面白いように決まる技だ。中距離で足払いやキックを使った牽制をするときに混ぜて使えば、攻撃に幅ができて相手を混乱させることができる。E.本田の基本中の基本技。しっかりマスターしよう。



CHINA

CHUN-LI チュンリー 春麗

父の行方を追い求める女刑事

麻薬捜査官だった父の消息を知るために、みずからも刑事になる。情報を求めて闘い続けるうちに、ついに悪の組織『シャドルー』と組織のボスであるベガの存在を知り、真相を求めて旅をする拳法使い。女性だけに技自体の破壊力には欠けるが、素早いそして華麗な彼女の動きをとらえることができる者は少ない。

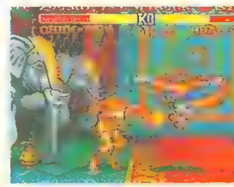


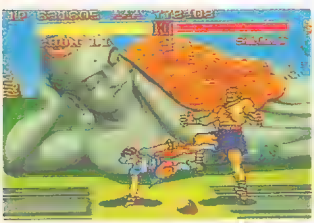
中国拳法の達人で、スピードを最大の武器に、数々の華麗な技を使う











スピードにものをいわせた連続攻撃で相手を気絶させ、一気に畳み掛ける







春麗の舞台は中国の町角、なんとも日常的な風景の中で、激しい闘いが展開されるのだ

PROFILE 1968.3.1生まれ 身長/170cm 体重/?kg
スリーサイズ/B88cm W58cm H90cm 血液型/A

春麗の持ち技

春麗は、非力さを技とスピードでカバーするタイプの格闘家だ。それゆえに連続攻撃が決まりやすく、攻撃した手数が決め手になる気絶状態に相手を追い込みやすい。また、空中戦での強さは他の格闘家と比べてみても圧倒的で、とくに離れた間合いから炸裂する空中投げが決まれば、闘いの主導権は握ったも同然だ。

ひとたび手にした春麗ペースを崩すことなく、相手をかく乱しつつ闘おう。

百裂キック キック連打

E.本田の百裂張り手によく似た技で、上中下段にキックの嵐を叩きこむ。相手の対応が遅れれば数発連続でヒットさせることも。キックボタンの強弱で、キックを放つ速度と技が出るまでの時間が違う。最強はもちろん強キックの場合だ。



強烈な立ちキックの嵐だ

スピニングバードキック ↓にためて、↑と同時にキック

リュウとケンの竜巻旋風脚によく似ている技。回転しながら横方向に移動し、近寄るものを旋風脚で撃退する。相手がしゃがんでいると旋風脚は空を切るが、着地の瞬間はしゃがんでいる相手にも旋風脚が当たるので、相手がガードしていなければヒットさせることができる。また、技の出始めには無敵時間があり、波動拳などをかわせる。





夏塩蹴 垂直ジャンプ+強キック

もっともオーソドックスな使い方は、垂直ジャンプで相手にフェイントをかけて、相手が間合いを詰めてきたときにこの技で撃退する方法。また、技が出るまでの時間が短いので、うまく使えば頼もしい対空防御技にもなる。



当たれば相手は転倒する

飛翔脚　斜めジャンプ+弱・中キック

威力は低いが技が出ている時間が長いので、空中戦では優位に立てる。また、この技で相手の懐に飛び込み、相手がガードした場合は、着地してすぐに投げを使えば決まりやすい。いろいろな技と組み合わせた連続攻撃が可能なので、この技を中心に攻撃を組み立てていこう。



⇧相手がガードすれば、連続技で投げのチャンス

追突撃　中パンチ

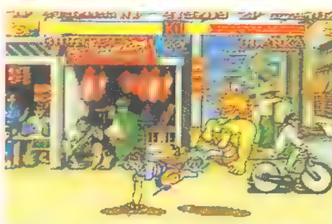


⇧連続攻撃で押して、相手の反撃を封じてしまう

槍のような手刀が遠い間合いから相手に突き刺さる。間合いをうまく保ちながらこの技を連発すれば、相手が反撃しようとした瞬間に手刀が突き刺さり、反撃の糸口を与えない。投げや足払いと組み合わせて使えば効果は絶大だ。

元伝暗殺蹴　↓+強キック

体を浮かせて強烈な蹴りを放つ。打点が高いように見えるが、実際には下段への攻撃。モーションが大きくワンテンポ遅れて技が出るので、相手の起き上がり際を狙って攻撃するときには、若干早めのタイミングで技に入るようにしよう。



⇧対空防御にも使える技だ

鷹爪脚　ジャンプ+↓+中キック

相手の頭上にまわり、かかとを落として攻撃する。一度相手に触れた後は、空中にいる間にもう一度コマンドを入力することで、続けて技を出すことができる。このときに出せる技は、空中技ならなんでも可能。もちろん空中投げも出せる。

相手と重なった瞬間にかかとを落とし、そのまま十字ボタンは下に入れたまま中キックボタンを連打すれば、連続でかかとが入る。最初の一撃が決まっていれば、その後の攻撃も必ずヒットするのだ。



上段蹴 中キック

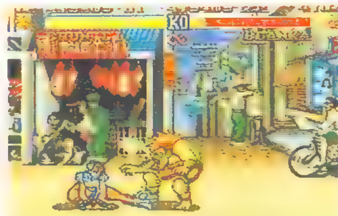
数少ない対空防御技のひとつ。しかし、相手が近づきすぎていると中段蹴りになってしまうので要注意だ。ブランカのローリングアタックを迎撃するのにも有効。



◆オーソドックスな対空防御技。ただし、相手との間合いが少し離れていることが絶対条件

低蹴打 ↓+中キック

ごく普通の足払いだが、他の格闘家の足払いに比べてはるかにスピードがあり、最初の一撃がヒットすれば連続で足払いを決めることができる。あらかじめ相手にダメージを与えておけば、この低蹴打2発で相手を気絶させることができる。



◆一撃目が入ればチャンスだ

龍星落 ジャンプ中に↑以外+中・強パンチ

空中で相手の体をつかみ、一気に地面に叩きつける。春麗の技の中でもっとも大きなダメージを与える技だ。投げの間合いがべらぼうに広いので、最高のタイミングで投げることに成功すれば、あたかも相手を吸い込んで投げたように見える。相手が通常の技を出していたとしても、それが空中投げの間合いの中に入っていれば、投げから逃れる術はない。

この強力な技を使わないのはもったいない。練習して、完全にマスターしよう。



虎襲倒 ←、→+中・強パンチ

相手の首を抱きかかえ、そのまま地面に叩きつける。決まれば大きなダメージを与えることができるが、他の格闘家の投げ技で必要な間合いよりも、さらに相手に接近しなければこの技は決まらない。

投げの間合いが狭いというのは大きなデメリットだが、そのぶんは春麗のスピードでカバーすれば問題ないだろう。



◆かなり接近しなければ使えないが、威力は高い



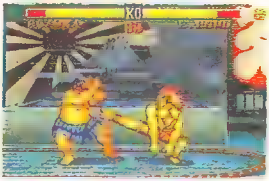
BRAZIL

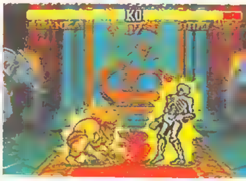
BLANKA ブランカ

大自然との闘いで身につけた技の数々

幼い頃に飛行機事故に巻き込まれ、墜落したジャングルの中で自然と闘いながらたくましく成長してきた野生児。だが、大自然という過酷な環境は彼の姿すらも変えてしまった。その悲劇と引き換えに、およそ人間では不可能な動きと戦闘能力を身に付けたブランカ。記憶の隅に残る両親の姿を求めて、彼は闘う。











ブランカの技は、ジャングルという大自然と闘って身に付けたものばかりだ







生き別れた両親の思い出を胸に秘め、再会の日を夢見て闘い続ける



ジャングルの集落がブランカのホームグラウンド。大蛇や巨大な魚がなんとも印象的だ

PROFILE 1966.2.12生まれ　身長／192cm　体重／98kg
スリーサイズ／B198cm　W120cm　H172cm　血液型／B

ブランカの持ち技

ジャングルの中で育ったブランカの闘い方は、自然という巨大な外敵と闘うために身に付けた、まさにサバイバル・ファイト。俊敏な身のこなしで相手を翻弄し、スキあらば全身を凶器と化した連続攻撃で一気に畳み掛ける。相手を一瞬のうちに気絶へと追い込む3段攻撃は得意中の得意。また、バリエーション豊富な技を完全に使いこなせれば、あらゆる状況にも対応できるという実力者だ。

ローリングアタック
←にためて
→と同時にパンチ

丸めた体を猛スピードで回転させ、そのまま相手に向かって強烈な体当たりを食らわす。間合いにさえ気を付ければ対空防御としても使える上に、起き上がりざまにこの技を出すことも可能なので、うまく使いこなせば攻撃のパターンに厚みができる。ただし、カウンターで迎撃されてしまうと通常の数倍のダメージを被るので、連発するのは危険だ。



エレクトリックサンダー
パンチ連打

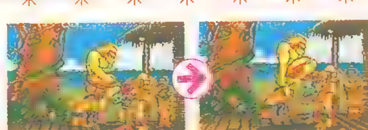
電気ウナギのように自分の体で高圧電流を作りだし、相手を感電させてダメージを与える。対空防御にも使えるが、ボタン連打で出す技なので連射に自信がない限りおすすめできない。また、ある程度の間合いを取られて足払いで攻撃されると、成すすべもなくダメージを受けてしまうという大きな弱点もある。



高圧電流で相手を感電させ、ダメージを与える

ダブルニーボンバー
中キック

至近距離からひざ蹴りの2連発を叩き込む。最初の一撃がヒットすれば続く2発目も必ずヒットするので、大きなダメージを与えることができる。



対空防御にも使えるが、カウンターが怖い

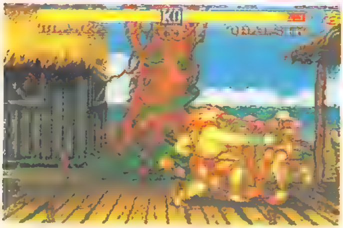
ローリングネイル　強パンチ

飛び上がって爪で攻撃し、回転してもう一度爪を振るう技だが、ダブルニーボンバーのように連続でヒットすることは少ない。飛び上がった瞬間、足払いをかわすことができるのは大きな利点だが。



連続でヒットしにくい技だ

ビーストチョップ　弱・中パンチ

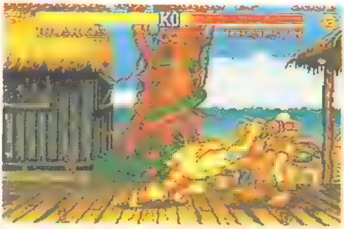


連続攻撃の要になる技

至近距離から叩き込むチョップ。技自体のスピードが速いので、相手とほぼ密着した状態なら連続でヒットさせることが可能。サバイバルクローなどと組み合わせて使えば、3段攻撃で相手を気絶させてしまうこともできる。連続攻撃を組み立てるときに、必ず使うようにしたい技のひとつだ。

スネークアッパー　下+中・強パンチ

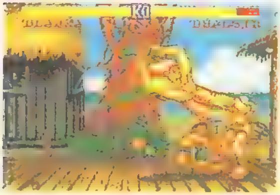
体を思いっきり伸ばし、その勢いと共に斜め前方に強烈なパンチを繰り出す。相手との間合いが大きく開いていても届く上に、タイミングよく使えば強力な対空防御技になる。攻撃、防御の要になるブランカの必須技だ。



離れた間合いにも届く

サバイバルキック　ジャンプ+強キック

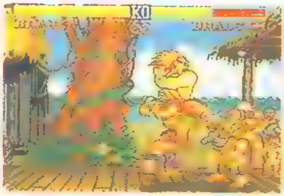
ジャンプ一番、スピードの乗ったドロップキックを叩き込む。独特の攻撃角度を持っていて、奇襲攻撃に効果的。



独特の角度から攻撃するので、相手の対空防御をかいくぐりやすい

ワイルドヒール　ジャンプ+弱・中キック

空中からのかかとキック。相手が対空防御で対応してきても防がれにくいという、大きなメリットを持っている。



サバイバルキックと同様に、これも対空防御されにくい技だ

ロッククラッシュ ←→+中パンチ



一撃目が決まれば、二撃目も連続で決まる

至近距離から倒れこむように頭突きを繰り出し、1発目は上段、そして2発目は下段と、同時に2通りの攻撃が可能。相手が立ってガードした場合には、2発目の下段攻撃でダメージを与えることができるので、意表をついて使えば効果的。1発目が決まれば2発目もヒットする。

ワイルドファング ←→+強パンチ

相手に飛びかかり、鋭い牙で噛みつく。噛みついているときに十字ボタンを左右に連打し、そしてボタンも連打すれば通常よりも激しく噛みつき、より大きなダメージを与えることができる。相手との間合いが接近しているときに使おう。



相手に噛みついて攻撃

サバイバルクロー ジャンプ+強パンチ



空中戦に強い技だ

ジャンプ状態から両腕を叩きつけて攻撃する。上から下へと振り下ろす腕は、相手よりも高い位置を取ったときに絶大な威力を発揮するが、相手の下方からひっかくように攻撃するのも有効。空中戦、奇襲攻撃に使えば効果的だ。地上の相手にこの技が決まれば、そこからビーストチョップにつないで3段撃ちを狙おう。

ブラッディライン 強パンチ

下から顔の高さまでに腕を振り上げる攻撃。相手と離れているときに出る技だが、技の届く範囲が狭いので地上戦ではほとんど効果がないが、相手が飛び込んできたときに相手との間合いがそれなりに離れていれば、対空防御技として絶大な威力を発揮してくれる。ただし、モーションが大きい技なので、相手が飛び込んできたときに早めに技を出しておかないと、やすやすと相手に飛び込まれてしまうことになる。



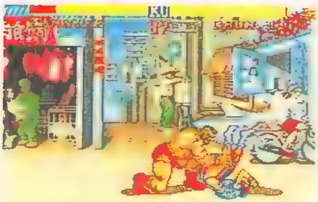


U.S.S.R

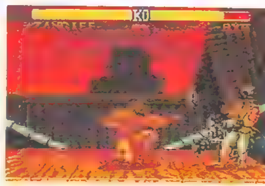
ZANGIEF ザンギエフ

投げ技、つかみ技のエキスパート

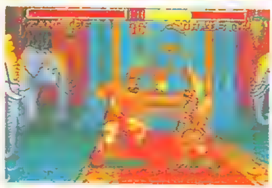
レスリングで国際親善をはかり、世界中にペレストロイカを理解してもらうべく闘い続けるレスラー。鋼の体を持ち、幼い頃から身に付けてきたレスリングにパイルドライバーやブレーンバスターなど、アメリカじこみの技をミックスして、独自のレスリングスタイルを確立。投げ技、つかみ技のエキスパートだ。



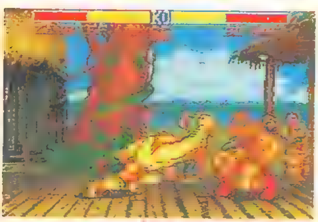
⬆鋼の肉体を持ち、独自のレスリングを極めた男 豊富な投げ技を持っている











⬆ダメージからの回復が早く、気絶しづらい 気絶からの立ち直りも早いぞ







⬆金網に囲まれた殺風景な場所がザンギエフの舞台 手前の金網が邪魔で、闘いがよく見えないことも

PROFILE　1956.6.1生まれ　身長／211cm　体重／115kg
スリーサイズ／B163cm　W128cm　H150cm　血液型／A

ザンギエフの持ち技

9種類もの投げ技、つかみ技を持っているので、接近戦では凄まじいまでの強さを発揮する。しかし、歩みが遅く、またジャンプ力も低いので、相手の懐に飛び込むまでに苦労させられてしまう。
打撃技のバリエーションも豊富だが、モーションが大きい技ばかりなので、他の格闘家と比べてスキができやすい。いかにして相手の懐に飛び込み、得意の投げ技を炸裂させるかが一番の問題だ。

ダブルラリアット　パンチボタン2つ、または3つ同時

体を回転させて、左右に伸ばした腕を振り回す。相手がしゃがんでいるとダメージを与えられない上に、足元を攻撃されてしまうとひとたまりもないという頼りない技だが、回転中は波動拳やヨガファイヤーなどをかわすことができる。



足元はまったくの無防備

スクリューパイルドライバー　十字ボタン1回転＋弱・中・強パンチ

操作は難しいが、威力は絶大。驚くほど遠い間合いでも決まる投げ技で、闘いが始まった瞬間に一歩踏み込んで素早くコマンドを入力すれば、その場で相手を吸い込むように捕まえて地面に叩きつけてしまう。いかに素早く十字ボタンを押すかがポイントで、失敗するとジャンプしてしまい、大きな隙ができてしまう。練習を重ねて完全にマスターしよう。



ダイナマイトパンチ　強パンチ

力まかせの大振りパンチなので、地上戦で相手にクリーンヒットすることはほとんどない。しかし、対空防御となると絶大な効果を発揮する。モーションが大きいことを考えて、なるべく早めに技を出すようにしよう。



対空防御に使いたい技だ

フライングニールキック　強キック

倒れこむような体勢から、2段攻撃のキックを繰り出す。タイミングよく使えば対空防御技になるが、失敗したときの危険は大きい。相手が地上にいるときに出せば、1発目が決まれば2発目もヒットすることもあり、そのあとすぐに追加ダメージを与えることができれば相手を気絶状態にしてしまうこともできるが…。





ジャンピングラリアット　斜めジャンプ+強パンチ

飛び込みざまに強烈なラリアットで相手の出鼻をくじく。ヒットしてすぐ、着地と同時にスクリューパイルドライバーにいけば、ほぼ確実に決めることができる。相手との間合いが適当に詰まっていれば、相手が出した波動拳やヨガファイヤーを飛び越えた瞬間に、ラリアットをヒットさせることも可能だ。


ヒットした直後は大技を決めるチャンスだ

ヘッドバット　垂直ジャンプ中に、↑+中・強パンチ

本来は頭上の相手に攻撃する技だが、なぜか真横にも攻撃できる。あまり使いみちがない技だが、バルログのフライングバルセロナアタックには有効。



なぜか真横にも攻撃できるヘッドバッド

サンダーファイヤーパワーボム　←、→+中・強キック

相手をつかむやいなや、腕力にまかせて地面に叩きつけてしまう豪快な技。破壊力は申し分ないが、勢い余って相手との間合いが大きく開いてしまうのが難点。ザンギエフにとって、一度詰めた間合いを再び広げてしまうことは自殺にも等しい行為なのだ。





パイルドライバー 中・強パンチ

相手をつかみ、全体重を預けた状態で相手の脳天を地面に叩きつける。サンダーファイヤーパワーボムと同じぐらいの威力がある上に、技が決まったあともそれほど間合いが開かないという利点がある。サンダーファイヤーパワーボムを使うぐらいなら、こっちを使おう。



相手とほぼ密着していれば、この技に限る

デッドリードライブ ↓↑+中パンチ

つかんだ相手の体を持ち上げて、そのまま地面に向かって叩きつける。技が決まった後に開く間合いはサンダーファイヤーパワーボムとパイルドライバーの中間で、まだなんとか挽回できる程度の間合いだ。破壊力も両者とほぼ同じなので、しゃがんでいる状態のときに相手が接近してきていれば、この技を使うのもいいだろう。また、失敗して打撃技になってしまう可能性が低いという大きなメリットもある。



かみつき ←→+強パンチ

レスリングのルールでは完全に反則を取られてしまう技だが、ストリートファイトとなると話は別。相手との間合いが少し離れているときに出る技なので、パイルドライバーよりも決まりやすい。



ストリートファイトだからこそ許される。意外にも強力な技なのだ

フライングボディーアタック 斜めジャンプ中に↓+強パンチ



着地と同時に連続攻撃をかければ、最強の3段攻撃が可能

ジャンプして、巨大な体そのものを武器に、相手に飛びかかる。技が決まって着地した瞬間に連続攻撃で足払いにいけば、確実にヒットさせることができる。そこからさらにスクリューパイルドライバーを決めることができれば、最強の3段攻撃も可能だ。



U.S.A

GUILE ガイル

戦友の敵を討つために闘うソルジャー

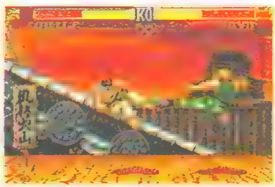
ベガの手で殺された戦友「ナッシユ」の敵を討つため、妻や娘に別れも告げず、ベガを探して闘いの旅に出た。戦友のために闘うという情に厚い一面を見せるガイルだが、その闘いぶりは機械のように正確かつクール。およそ感情というものを感じさせず、完全な戦闘マシーンと化して敵を叩き伏せる。







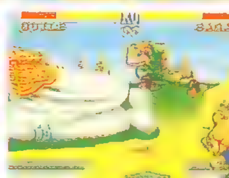
⇧ベカを倒し、戦友の敵を討つために闘いつづける孤独なソルジャー、ガイル











⇧驚くほどの技のバリエーションを持つ完全に使いこなせれば無敵に近い



⇧アメリカの空軍基地をバックにガイルは闘う　後方に見えるF－16はアメリカ空軍のシンボルだ

PROFILE
1960.12.23生まれ　身長／182cm　体重／86kg
スリーサイズ／B125cm　W83cm　H89cm　血液型／O

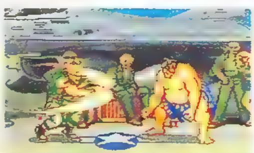
ガイルの持ち技

目を見張るほどの豊富な技を持つガイル。とくに蹴り技の充実ぶりは全格闘家の中でも最高で、独特の攻撃バリエーションを見せる。また、投げ技にも長けていて、地上での投げ技が2種類、そして空中での投げ、つかみ技をそれぞれひとつずつ持っている。さらに、ソニックブーム、サマーソルトキックという強力な必殺技も使いこなす。唯一の弱点といえば、必殺技のどちらもが一定時間の間隔を置かなければ出すことができない『ため』系の技であること。

ソニックブーム

←にためて→と同時にパンチ

空気を切り裂いて相手に襲いかかる真空の刃。パンチボタンの強弱で速度の違うソニックブームを撃てる。波動拳と同様に2発連続でヒットすれば、ほぼ確実に相手を気絶状態にしてしまえる。2発目の攻撃は、1発目のヒットからあまり時間がたっていなければ、通常の打撃でも気絶状態に追い込むことは可能。また、波動拳との大きな違いとして、ソニックブームを撃った直後からガイルは行動することができるので、ソニックブームの後を追って相手との間合いを詰めることができる。これがガイルの基本戦法だ。


サマーソルトキック

↓ためて↑と同時にキック

昇龍拳と並ぶ威力を持つ、最高ランクの対空防御技。技の有効範囲が広く、足払いが届くぐらいの間合いなら地上の相手に対しても有効。十字ボタンを相手と反対方向の斜め下に入力しておけば、ソニックブームと同時にこのサマーソルトキックもためておくことができる。

サマーソルトキックを出すと同時に十字ボタンを下に入れておけば、着地と同時に再びサマーソルトキックを出すという連続攻撃も可能で、また、通常の打撃技と組み合わせれば、凄まじい破壊力の3段攻撃も可能だ。





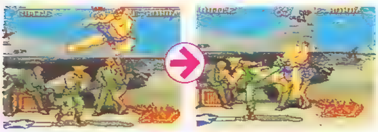
リバーススピンキック ←→+強キック

飛び上がりざまに体をひねり、逆さになった状態からキックを繰り出す。上段への攻撃なので、相手が同時に足払いなど、しゃがんでの攻撃を仕掛けてきた場合にはこのキックがクリーンヒットする。



足払いをかわしてキック

トラースキック 強キック



すばやく出せる、強威力の対空防御技だ

足を後方に跳ね上げるように繰り出すキック。強威力のキックとしては、全格闘家の中でもっとも素早く出せる技だ。その技の早さゆえに、至近距離での対空防御に絶大な威力を発揮する。ガイルに欠かせない基本技のひとつだ。

スピニングバックナックル 強パンチ

体を思い切りねじり、振り向きざまに腕を一直線に伸ばして相手の顔面に拳を叩き込む。かなり離れた間合いからでも相手にヒットするので、意表をつく奇襲攻撃や、相手の技の出しぎわを狙って攻撃すれば面白いように決まる。波動拳やヨガファイヤーの出しぎわが、もっともヒットさせやすい瞬間だ。



遠い間合いから、裏拳が相手の顔面に炸裂する

ドラゴンスイープ ↓+強キック

左右の足を交互に使った連続足払い。1発目を放った後、さらに遠い間合いに向かって2発目が襲いかかる。しかし、1発目がヒットすると相手はそこで転倒してしまうので、2発連続でヒットすることはない。また、技自体のスピードが遅く、1発目をかわされた瞬間に反撃されてしまう恐れがあるので、地上戦ではあまり使えない。使うとすれば、相手のジャンプの着地ぎわを狙って転倒させたいときか、地上戦での奇襲攻撃だ。



ジュードースルー ←、→+中パンチ

片手で相手を引き付け、そのまま背負い投げのような体勢で投げに持っていく。わりとかかりやすい技で、投げ返しを狙うときにはとくに大きな効果を発揮してくれる。投げた後は間合いが大きく開いてしまうので、投げの直後からソニックブームをためておいて、相手が起き上がる瞬間にソニックブームを当てて、相手の反撃を防ごう。その間に前進して、間合いを詰めれば万全だ。



相手の胸ぐらをつかんで引き寄せ、背負い投げの要領で投げ飛ばす



投げた後は間合いが開いてしまうので、状況に応じて使い分けよう

ドラゴンスープレックス ←→+強パンチ

ジュードースルーよりも近い間合いで決まる投げ技。技が決まった後に開く間合いが小さいので、状況に応じて使い分けるようにしよう。



ジュードースルーよりも間合いが開かず、なおかつ威力が高い

フライングメイヤー ジャンプ中に↑以外+中・強パンチ

空中で相手の体をつかみ、地に叩きつける。春麗の空中投げよりも有効間合いは狭いが、それでも他の格闘家に対しては十分な効果を持っている。

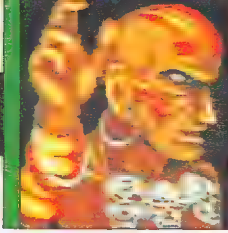


春麗ほどの有効間合いはないが、空中戦での頼もしい切り札だ

フライングバスタードロップ ジャンプ中に↑以外+中・強キック

フライングメイヤーの変形で、空中でつかんだ相手の体をそのまま肩に乗せ、落下時の衝撃をそっくり相手に叩きこむ。技の有効間合いは狭いが、それを補って余りあるほどのダメージを与えることができるので、チャンスがあれば積極的に使いたい。技が決まった後に間合いがあまり開かないのも大きな魅力だ。



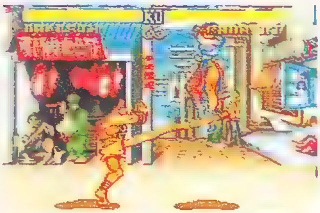


INDIA

DHALSIM ダルシム

極めたヨガの奥義で闘う、孤高の戦士

8人の格闘家の中でもっとも異質な、ヨガの奥義を武器に闘う男、ダルシム。戦士としての誇りと、幼い子供たちのために闘うという使命感がどんな窮地にあっても彼を支える。独特の技は使いこなすまでに苦労するが、戦闘マシーンと化したガイルと正面からぶつかって互角に闘えるのはダルシムだけと言われている。



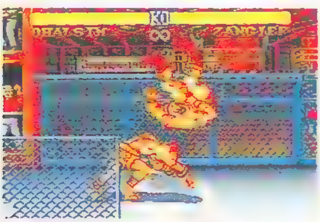
ヨガの奥義を極めた男。ヨガを応用した数々の特殊な技を使いこなす







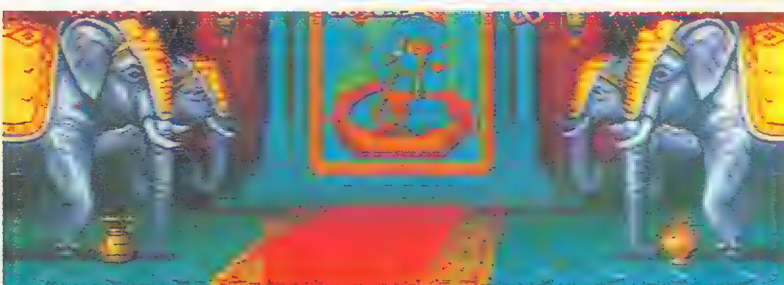




攻撃のバリエーションは少ないが、シンプルで独特の戦法だけに、強い







床に敷かれたじゅうたん、壁画、４頭のインド象。インドの風景はダルシムによくマッチしている

PROFILE 1952.11.22生まれ　身長／176cm　体重／48kg（変化可能）
スリーサイズ／B107cm　W46cm　H65cm　血液型／O

ダルシムの持ち技

動き、ジャンプともにスローモーなのが大きな弱点だが、それを補うヨガの技をいかに使いこなすかがポイント。手足を自由自在に伸ばし、遠距離からヒットさせる通常打撃と、さらに離れた間合いから相手を襲うヨガファイヤーをうまく組み合わせて闘えば、相手は反撃はおろか、近づくことさえできないだろう。

ヨガファイヤー　↓↘→＋パンチ

波動拳、ソニックブームと同様の性格を持つ技で、口から吐き出した炎が相手に向かって飛んでいく。連続でヒットすれば相手を気絶させやすいのも、波動拳などと同じだ。パンチボタンの強弱で炎のスピードが変わる。



口から炎の弾を吐き出す

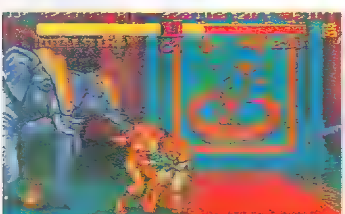
ヨガフレイム　←↙↓↘→＋パンチ



こちらも口から炎を吐く技だが、ヨガファイヤーのように飛んでいかず、自分の目の前に炎のかたまりを作り出す。相手がヨガファイヤーだと思って飛び込んでくれれば、待ち受ける炎に包まれる。

ダブルヘッドバット　強パンチ

その名の通り、2発連続で頭突きを叩きこむ技だ。1発目がヒットすれば2発目が必ず当たる上に、うまくつかえば対空防御技としても活躍してくれる。



頭突きの2段攻撃だ

スライディング　↓＋キック

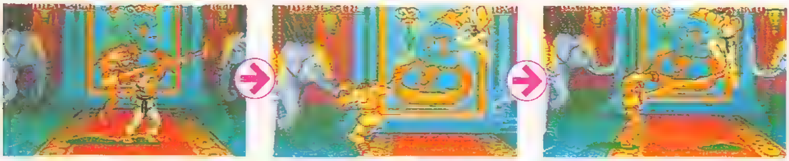
離れた間合いから相手に向かって滑り込み、足元に攻撃する。滑っている間は、波動拳やソニックブームをくぐり抜けることができるというメリットがある。



波動拳などをかいくぐれる

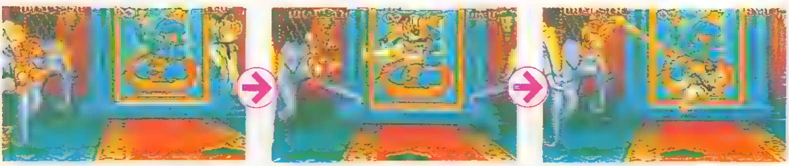
ズームハイキック キック

斜め上方に足を伸ばし、近づく相手を迎撃する。相手が飛び込んできた瞬間の対空防御技に使うのが一般的な方法だが、相手がソニックブームや波動拳を出す瞬間を狙い撃つ、というのも効果的。ヨガファイヤーで相手をひたすら牽制して、じれた相手が飛び込んできたところで、この技の出番だ。



ジャンプズームパンチ ジャンプ+パンチ

ジャンプ中に斜め下方に向かってズームパンチを放つ。ズームハイキックでの対空防御が間に合わない場合に、この技は活躍する。相手が飛び込んできたところを後方にジャンプで逃げ、空中でパンチを打って相手を退ける。ただし、場合によっては、この技よりもジャンプズームキックのほうが効果的なこともある。



合掌キック 中キック

相手が絶妙のタイミングで飛び込んできたときには、この技が対空防御技として役立つ。ポイントは、相手の攻撃が命中しそうなギリギリの距離まで相手を引き付けてから迎撃することだ。



相手を引き付けよう

手刀チョップ 弱パンチ

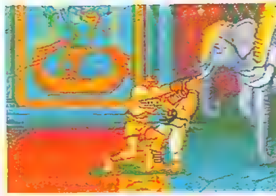
合掌キックでも間に合わない、どうしようもなくギリギリのタイミングで使える対空防御技だ。威力は低いが、相手が懐まで飛び込んでくる危険性を回避できるという利点は大きい。



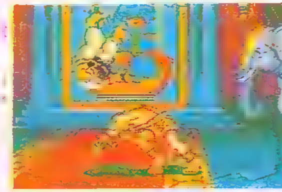
対空防御の切り札だ

ヨガスルー ←、→+強パンチ

ザンギエフのスクリューパイルドライバーに次いで広い間合いで決まる投げ技だ。少々相手との間合いが開いていても強引に投げてしまうことができるので、接近戦をしいられているときに使えば効果は絶大。そのときには、なるべく相手との間合いを広げられるように、広いほうに向かって投げよう。もちろん、投げ返しもやりやすいし、連続攻撃に組み合わせて使っても効果的だ。



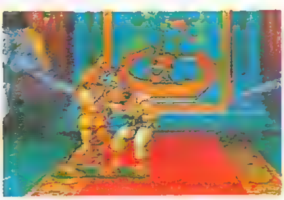
◆リュウとケンの背負い投げによく似たフォームで相手を投げる



◆離れた間合いからでも吸い込むように相手をつかみ、投げてしまう

ヨガスマッシュ ←、→+中パンチ

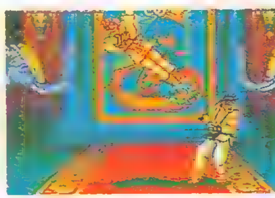
相手をつかんで引き寄せ、脳天に鉄拳を振るう。相手をつかんでいる間に十字ボタンを左右に連打して、かつボタンも連打すると、より多くのダメージを与えることができる。



◆相手の脳天に鉄拳の乱れ打ち。投げよりも効果的な場合がある

ドリルキック ジャンプの頂点で強キック

ジャンプの頂点で急に方向を変え、体を回転させながら相手に向かって槍のようなキックを繰り出す。相手の頭上よりも、足元のあたりを狙って攻撃するのがオーソドックスな使い方だ。



◆空中で急反転し、回転しながら突き刺すようにキックを繰り出す

ドリル頭突き ジャンプの頂点で強パンチ



◆ドリルキックの頭突き版

ドリルキックを頭突きに応用した技だ。ドリルキックよりもゆるやかな角度で突っ込むのでより遠くまで飛んでいくことができるが、そのぶん対空防御で撃墜されやすいというデメリットもある。地上の相手に対して使うよりも、空中戦で、相手が接近しているときに使ったほうが効果は高い。いずれにしても連発するには危険な技だ。



U.S.A

BISON バイソン

強いゆえに認められない、悲運の男

もとは普通のボクサーだったがあまりの強さのため挑戦者が現れず、そのままボクシング界から抹殺されてしまった悲運のボクサー。ボクサーでなくなった彼を待っているのは、スラムでの貧困生活だけだ。そんな生活から抜け出すために、ラスベガスの賭けボクシング界に君臨する男となった。



⇧ラスベガスの賭けボクシングのチャンピオン。パワフルな戦法が得意だ



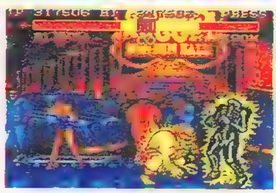








⇧ボクサーとしての誇りは忘れず、どんな状況になっても己の拳だけで闘う







⇧ネオンサインも美しいラスベガスのストリート　バイソンとの闘いを賭けの対象にしている見物人も

PROFILE

1968.9.4生まれ　身長／198cm　体重／102kg
スリーサイズ／B120cm　W89cm　H100cm　血液型／A

バイソンの持ち技

裏の世界の住人に身を落としても、ボクサーとしての誇りだけは忘れず、どれほどの窮地に立たされてもふたつの拳だけで闘い抜く。ジャブ、ストレートといった基本技のコンビネーションで相手の様子を探り、チャンスとみるや強烈な必殺パンチを連発して、一気にたたみかけてくる。逆上して必殺パンチを連打している間は、へたにカウンターなどを狙わず、攻めが途切れるまで待とう。

ダッシュストレート

猛然とダッシュして一瞬のうちに間合いを詰め、槍のように伸びのあるストレートを叩きこむ。必殺技なので、ガードしてもわずかなダメージを受ける。そこで攻撃が終わればいいが、そこから猛ラッシュが始まることが多い。


鋭いダッシュ&ストレート

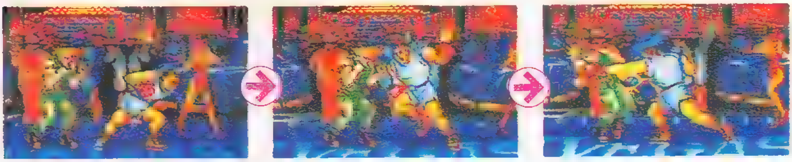
ダッシュアッパー

ダッシュストレートとほとんど同じ技で、この技にも猛ラッシュに入る場合がある。ラッシュが始まると、E.本田の百裂張り手や春麗の百裂キックのごとく、みるみるうちに体力を削られていってしまうのだ。


性格はストレートと同じ

ターンパンチ

体を180度反転してしまうまで思いっきりねじり、振り向きざまに凄まじい破壊力のパンチを放つ。決まれば威力は絶大だが、体をねじっている時間が長いので、たとえこちらが気絶状態に追い込まれていたとしても、正気を取り戻して反撃または防御することが可能な場合も。バイソンが突然振り向いたら、なにはなくともしゃがむようにしよう。





SPAIN

BALROG バルログ

あくまでも美しく、華麗に攻める

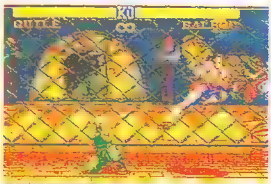
美しいものと自分自身を愛し、醜いものを憎む究極のナルシスト。日本のNINJUTSU（忍術）の心得があり、それだけに身のこなしは華麗で、人々はバルログのことを『仮面の貴公子』と呼ぶ。その性格は冷酷かつクールゆえに、ベガからは片腕として認められている。四天王の中でもその実力は最高ランク。



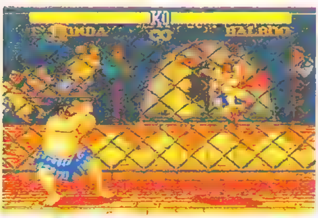
⇧美しいものと自分自身が大好きという、究極のナルシズムを持った男







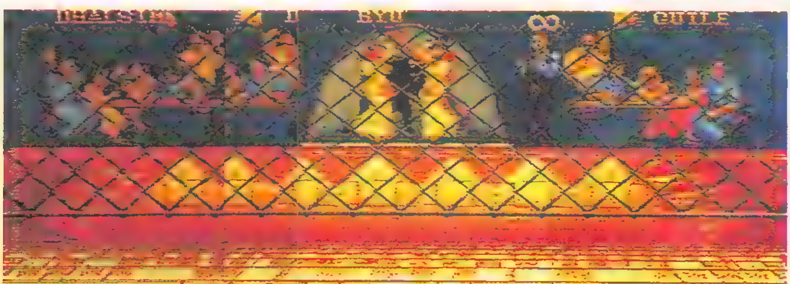




⇧その性格を反映して、バルログの技は俊敏かつ華麗　そしてなによりも、強い







⇧バルログの舞台はストリートファイト専用の闘技場。バックではフラメンコダンサーが踊っている

PROFILE　1967.1.27生まれ　身長／186cm　体重／72kg
スリーサイズ／B121cm　W73cm　H83cm　血液型／O

バルログの持ち技

俊敏な身のこなしを最大限に利用した華麗なコンビネーション技が得意パターンで、最初のうちはその動きを捉えるのにも苦労させられてしまうだろう。遠い間合いから一瞬のうちに飛び込んできて一撃を放ち、接近したと思えば電光石火の投げ技が炸裂する。跳躍力に長けているので、空中戦も得意中の得意。

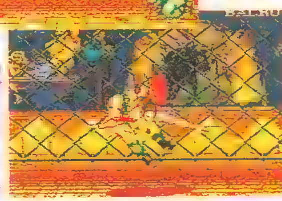
つけこむスキをなかなか見せてくれない、やっかいな相手なのだ。

フライングバルセロナアタック

不意に背景の金網によじ登ったかと思うと、少しおいてこちらに向かって飛びこんできて、腕に装着した爪で頭上から襲いかかってくる。ときには腕を左右に開いて、ボディプレスのような攻撃を仕掛けてくることもある。しかし、どちらの技にしても、こちらが受けるダメージは変わらない。強力な対空防御技を持っている格闘家なら簡単に反撃できるが、そうでない場合には逃げるのが良策。



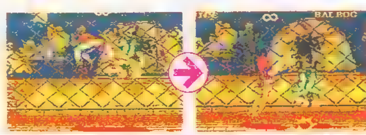
不意にバックの金網によじ登り、タイミングをはかる



奇声と共に飛び降り、爪を伸ばして攻撃してくる

イズナドロップ

もとは忍術の「イズナ落とし」という技だ。フライングバルセロナアタックと同様に飛び込み、一瞬のうちにこちらの体をつかんで地面に叩きつけてしまう。



落下しながら投げを放つ　空中投げも可能だ

ローリングクリスタルフラッシュ



遠い間合いを一瞬で詰める

遠い間合を素早い前転で一気に詰め、起き上がると同時に爪を突き出して攻撃する。この技が決まった瞬間に怒涛の連続攻撃を繰り出してくることが多いので、なにがなんでもヒットされないように、ガードを固めて防ぎたい。この技をフェイントに、そこから投げにくるパターンもあるので、臨機応変に対処しよう。

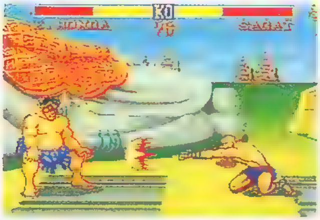


THAILAND

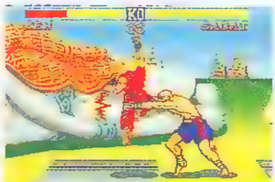
SAGAT サガット

かつてはリュウに敗れた帝王、再び

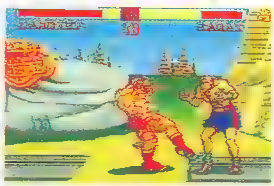
かつては格闘王として君臨していたが、リュウとケンとの闘いに敗れ、帝王の座はベガに奪われてしまった。今ではベガの片腕を務める身だが、「今度出遭ったときには良きライバルとして、さらに技に磨きをかけてこいよ…』と交わしたリュウとケンとの約束は今でも忘れない。約束を果たすため、彼は完全復活した。

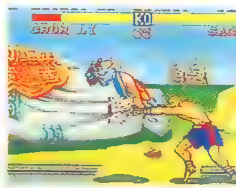


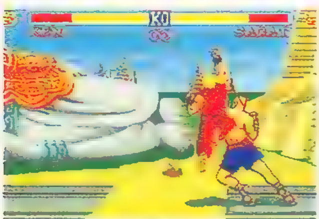
かつてはリュウとケンに敗れたが、再戦の約束を果たすため、完全復活した



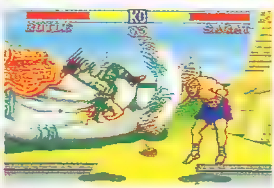


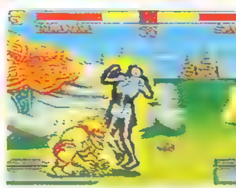






対リュウとケン用に、タイ式昇龍拳とも呼べるタイガーアッパーカットを開発







サガットとの闘いは広々とした屋外　背景ではシャカ像が闘いの行方を見守っている

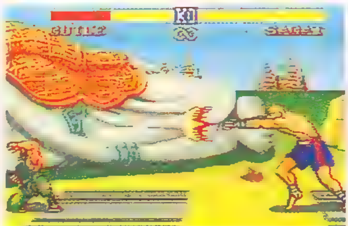
PROFILE　1955.7.2生まれ　身長／226cm　体重／78kg
スリーサイズ／B130cm　W86cm　H95cm　血液型／B

サガットの持ち技

帝王だった男に残っているプライドなのか、サガットが使う技には小手先だけの小技がまったくない。どの技も高い破壊力を持つ技ばかりで、連続でヒットさせられてしまうと体力の大半を失ってしまうことは必至。防御には細心の注意を払う必要がある。また、体格に似合わず身軽なジャンプができるので、頭上からの攻撃にも要注意。かつての格闘王は、まだまだ健在なのだ。

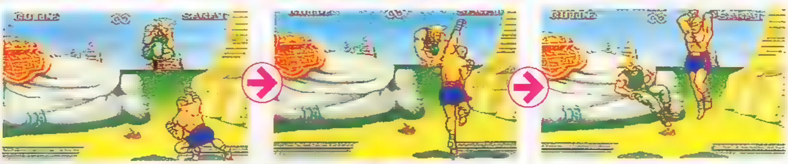
タイガーショット

波動拳と同質の技だが、上下に撃ち分けられるという優れた点を持つ。通常、上タイガーショットはしゃがんでかわすことができるが、ザンギエフ、ダルシムだけはしゃがんでもかわすことができず、防御しなければならない。


上下への撃ち分けができる

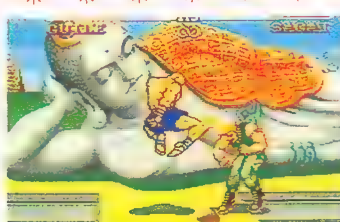
タイガーアッパーカット

かつての闘いで目にした昇龍拳をベースに開発。タイ式昇龍拳とも呼べる技で、昇龍拳よりもはるかに高い破壊力を持つ。こちらが不用意に飛び込むのを待ち構えていて、飛び込んだ瞬間に強力なアッパーカットが襲いかかってくる。しかし、昇龍拳との決定的な違いとして、技に入った瞬間の無敵時間がないので、相打ちに持ち込むことも可能なのだ。



ニーアタック

軽々とジャンプして、強烈なひざ蹴りを叩きこんでくる。技の打点が低いので、こちらの対応が少しでも遅れてしまうと、その瞬間に手痛い一撃を食らわされてしまう。対空防御がむずかしいときには、素直にガードしてしまおう。


対空防御しづらい技だ

THAILAND

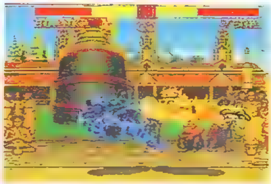
VEGA ベガ



闇の世界に君臨する帝王

四天王の頂点に立ち、悪の組織『シャドルー』の首領にして最強の格闘王と呼ばれる男、ベガ。その正体は謎に包まれていて、誰も知らない。すべての格闘家の、理由は違えど最後の目標となるのがこの男だ。悪のオーラに身を包み、憎しみの拳で闘う。サイコパワーを自在に操る、特殊な格闘技を身に付けている。







みずから格闘王を名乗るだけのことはあって、ベガは掛け値なしに強い







サイコパワーを自由に操り、ありとあらゆる角度から攻撃してくる







ここが最終の闘技場。タイの寺院をバックに、ベガとの死闘が繰り広げられていくのだ

PROFILE 生年不詳.4.17生まれ　身長／182cm　体重／80kg
スリーサイズ／B129cm　W85cm　H91cm　血液型／A

ベガの持ち技

バイソン、バルログ、サガットを屈伏させただけあって、ベガが繰り出す数々の技は格闘王の名にふさわしい強力なものばかりだ。目にも止まらぬ俊敏な動きを持っているが、あえてそれに頼らず、緩急をつけた絶妙のコンビネーションで攻撃してくるので、攻めのパターンをある程度は予測しておかないと、いいようにやられてしまう。必殺のサイコクラッシャーアタックが、実は最大の弱点だ。

ダブルニープレス

退いて間合いを取ったかと思うと、一転して怒涛の2段攻撃を叩きこんでくる。最初の1発を受けてしまうと、なすすべもなく続く2発目、さらに連続攻撃をヒットさせられて、一瞬のうちに気絶状態にされてしまう。2発目はしゃがんでガードしないと防げないので注意しよう。



サイコクラッシャーアタック

一瞬身をかがめたあと、青白いオーラに身を包んで、一直線に飛び込んでくる。食らってしまうと大ダメージだが、こちらの攻撃がカウンターで決まれば通常の数倍のダメージを与えることができる。



⇧カウンターを決めれば大ダメージを与えられる

ヘッドプレス

空中を飛ぶように移動し、こちらの頭上目がけて両足を落としてくる。そこから信じられないような連続攻撃につないでくるので、1発目への反撃に失敗したら、すぐさまガードを固めよう。



⇧頭上に乗った後、連続攻撃がくることも

用語 プレイ中に生まれたさまざまなことば

業務用の『ストII』からは多種多様の用語が生まれている。その中から知っておくと後々便利なものを4つだけ説明しよう。ゲーセンでバリバリに『ストII』をやりこんでいる人はもうすでに知っているものばかりだと思うが、今回は基本にもどって基礎的なものばかりを取り上げて解説していこう。

ストII

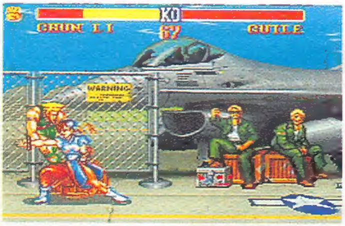
本文中にも何回か出てきた『ストII』とは、『ストリートファイターII』をそのまま略したものだ。用語の多くはこのように略したものが多く、すぐに何のことをいっているかは理解できるはずだ。たとえばガイルの必殺技「サマーソルトキック」を「サマソ」といったり、ブランカの必殺技の「ローリングアタック」を「ローリング」といった感じで使う。

弱パンチ

弱パンチとは弱威力のパンチボタンを押すことで、同じように中パンチ、強キックといった使い方をする。弱・中・強という威力の程度を表すときに小・中・大を使うこともよくある。こちらは、必殺技名の前につけて使うことが多い。たとえば、強パンチボタンを使って出した昇龍拳のことを「大昇龍」、サマーソルトキックなら「大サマソ」という。

はめる

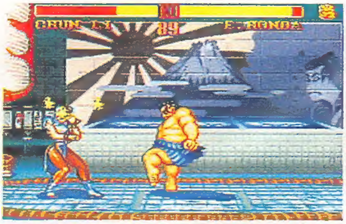
1人用ではこちらの特定の攻撃に対してコンピュータは、ある程度決まった動きをすることがあるのでそれを利用して相手にダメージを与えること。2人用では相手の攻撃パターンにはまったとか相手をこちらのパターンにはめるとか使う。



相手をはめていたぶる図

ピヨピヨ

このゲームの登場キャラは、あいだをおかず、ガードもせずに連続的に攻撃を受けると、頭から星やヒヨコが出て気絶した状態になる。この状態を「ピヨピヨ」とか「ヒヨコ」、「ねる」とかいった感じでよび、攻撃のチャンスだ。



「ヒヨコ」の方が重傷だ

平成4年5月29日発行（隔週金曜日発行）第8巻9号（通巻151号）

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII

完全ガイドブック

ファミリーコンピュータ Magazine 5月15・29日合併号特別付録①